A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from w

DISTRIBUTED BY **KONAMI EUROPE GMBH**
BERNER STR. 77,6000 FRANKFURT AM MAIN 56, GERMANY

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Track & Field II™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1988 Konami

Printed in Japan

NES-F2-NOE

SPIELANLEITUNG

TRACK & FIELD II™

KONAMI®

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

HERZLICHEN GLUECKWUNSCH!

Ihnen gehoert nun die original Heimversion "Track & Field II", einem von vielen original Arcade-Hits der Firma KONAMI. Bitte lesen Sie diese Spielanleitung sorgfaeltig durch bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

Einleitung/ Training Modus 4

Wettkampf Modus/ VS. Modus/ Passwort 5

Der Controller 6

Fechten/ Dreisprung 7

Schwimmen/ Turmspringen 8

Tontaubenschiessen/ Hammerwerfen 9

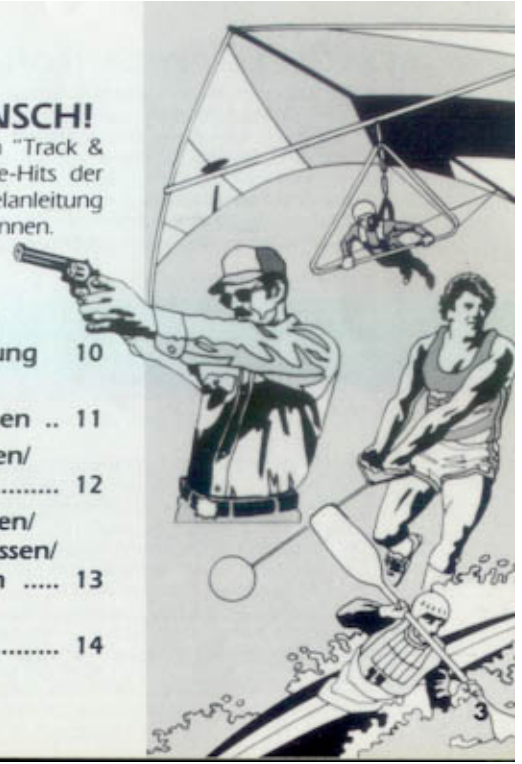
Taekwondo/ Stabhochsprung 10

Kanufahren/ Bogenschiessen .. 11

Huerdenlaufen/ Reckturnen 12

Drachenfliegen/ Pistolenschiessen/ Armdruecken 13

Wichtige Hinweise 14



DIE SIEGER WERDEN DIE TROPHAEEN SAMMELN

Die besten Athleten haben sich im grossartigen Konami Stadion versammelt. Aus Russland, Korea, England und aus der ganzen Welt sind sie angereist, um Sie in Track & Field II herauszufordern, dem groessten sportlichen Ereignis seit den goldenen Zeiten von Griechenland.

"Die Spiele moegen beginnen!" ruft Konamis koenigliche Hoheit den Zuschauer-Massen zu, die im Stadion oder zuhause vor dem Fernseher gebannt zusehen. Nun lastet der Druck auf Ihren Schultern, wenn Sie stolz Ihr Land in fuenfzehn kraeftezehrenden Disziplinen vertreten. Bringen Sie soviel Ehrgeiz wir nur moeglich auf. Sofern Sie gewinnen, werden Sie zum National-Helden!

Verlieren Sie, so bleiben Sie weiterhin ein sportlicher Niemand.

TRAINING MODUS

Bereiten Sie sich im Training Modus intensiv auf den Wettbewerb vor. Nutzen Sie diese Zeit gut, um Ihre Faehigkeiten in jeder Disziplin auszubauen. Hiervon ausgenommen sind Armdruecken, Drachenfliegen und Pistolenschiessen.

Anwaehlen des Training Modus:

1. Druecken Sie die Starttaste wenn die Titelgrafik erscheint.
2. Fuehren Sie den Cursor mit dem 4-Wege-Taster zum "Training Mode" und druecken Sie die Taste A.
3. Druecken Sie den 4-Wege-Taster nach LINKS oder RECHTS um zwischen einem Spieler oder zwei Spielern zu waehlen (wenn 2 spielen, werden Sie abwechselnd vom Computer in jeder Disziplin herausgefordert, ausgenommen Schwimmen und Huerdenlaufen, wo man mit zwei Spielern antritt).
4. Druecken Sie die Taste A, um den 1 oder 2 Spieler Modus zu aktivieren.
5. Druecken Sie den 4-Wege-Taster nach OBEN oder UNTEN um eine Disziplin anzuwaehlen, und anschliessend Taste A für den Spiel-Start.

Der Training Modus wird automatisch von Disziplin zu Disziplin fortfahren, so lange Sie die Qualifikation schaffen. Wenn Sie in einer Disziplin versagen, wird das Spiel beendet – ein Zeichen dafuer, dass Sie fuer den Wettkampf noch nicht qualifiziert genug sind.

WETTKAMPF MODUS

Nachdem Sie sich im "Training Modus" zu menschlichen Hoechstleistungen getrieben haben, ist es nun Zeit, diese im "Wettkampf Modus" noch zu steigern. Nun stehen Sie Auge in Auge, Degen zu Degen, Turnschuh zu Turnschuh den besten Athleten der Welt gegenueber.

Zwoelf atemraubende Disziplinen wurden auf vier verschiedene Tage verteilt. Jeder Tag hat drei Disziplinen, plus zwei waehlbare Sportarten: Drachenfliegen und Pistolenschiessen, welche Sie am Ende der Hauptentscheidung spielen koennen. Um diese Sportarten anzuwaehlen druecken Sie die Taste A, nachdem die Tagesresultate angezeigt wurden. Benutzen Sie dann den 4-Wege-Taster um den Cursor mit der von Ihnen gewuenschten Sportart auf eine Linie zu bringen, und druecken Sie anschliessend Taste A.

Den "Wettkampf Modus" waehlen Sie auf der Titelgrafik genauso wie den "Training Modus" an. Der Wettkampf wird dann automatisch vom ersten bis zum achten Tag fortgefuehrt, vorausgesetzt Sie schaffen die Qualifikation aller drei Disziplinen pro Tag. Die ersten vier Tage sind Qualifikationstage, waehrend in den letzten vier Tagen die Medaillen vergeben werden. So lange Sie die Qualifikation schaffen oder Ihren Gegner besiegen, ruecken Sie zur naechsten Disziplin vor und erreichen eventuell grossen Ruhm. Wenn Sie verlieren ist alles vorbei.

HINWEIS: Fuer jeden Tag den Sie erfolgreich bestanden haben, erhalten Sie ein Passwort (siehe PASSWORT).

VS. MODE (WETTBEWERB MIT FREUNDEN)

Im Track & Field II "VS. Mode" koennen Sie einen Freund in drei Hauptdisziplinen herausfordern: Fechten, Taekwondo und Armdruecken.

Benutzen Sie die Taste SELECT, um den VS. Mode auf der Titelgrafik anzuwaehlen, druecken Sie dann Taste A um ihn zu aktivieren – genauso wie Sie es mit dem "Training Modus" bzw. "Wettkampf Modus" machen.

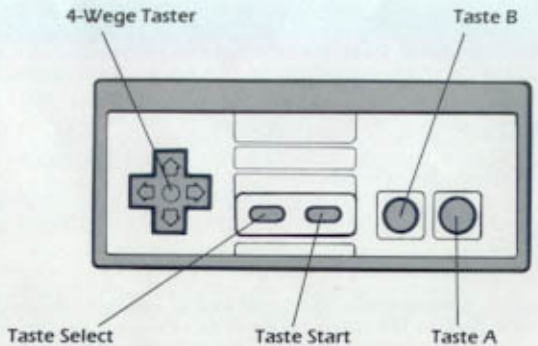
DAS PASSWORT

Das Passwort kommt nur waehrend dem "Wettkampf Modus" ins Spiel. Qualifizieren Sie sich an einem Wettkampf Tag in allen drei Disziplinen, erhalten Sie ein Passwort. Notieren Sie sich dieses Passwort, denn wenn Sie die Qualifikation eines Wettkampftages nicht erreichen und ausscheiden, koennen Sie dieses Passwort eingeben und kehren wieder zum selben Wettkampftag zurueck, ohne wieder ganz von vorne anfangen zu muessen.

Eingeben des Passwort:

1. Wird eine Qualifikation nicht erreicht, erscheint "continue" und "end" auf dem Bildschirm. Fuehren Sie den Cursor mit dem 4-Wege-Taster auf "continue" und druecken Sie dann Taste A.
2. Fuehren Sie den Cursor mit dem 4-Wege-Taster auf die entsprechenden Buchstaben im Passwort-Bildschirm.
3. Schreiben Sie mit der Taste A die Buchstaben in der Reihenfolge wie sie Ihnen im Passwort angezeigt wurden.
4. Nachdem Sie das Passwort eingetragen haben, bewegen Sie den Cursor auf "END" und druecken nun die Taste START, um den Wettkampftag zu beginnen.

DER CONTROLLER



FECHTEN

Beim Fechten duellieren Sie sich mit einem flinken und schneidigen Gegner. Ihr Ziel ist es, den Gegner zu treffen bevor er selber Punkte sammeln kann. Wenn Sie Gold erreichen wollen, sollten Sie diesen Wettkampf nicht auf die leichte Schulter nehmen.

Wie gespielt wird:

- Druecken Sie den 4-Wege-Taster nach LINKS oder RECHTS, um sich vorwaerts oder rueckwaerts zu bewegen.
- Druecken Sie Taste B um den Stoss des Gegners abzuwehren.
- Druecken Sie Taste A fuer einen Zentralstoss.
- Druecken Sie Taste A und OBEN auf dem 4-Wege-Taster fuer einen hohen Stoss.
- Druecken Sie Taste A und UNTEN auf dem 4-Wege-Taster fuer einen tiefen Stoss.

Wenn Sie Ihren Gegner innerhalb von sechs Minuten fuenfmal erfolgreich treffen, gewinnen Sie den Kampf. Endet der Kampf unentschieden, entscheidet der naechste Treffer wer gewinnt.
HINWEIS: Achten Sie darauf, sich nie zu ducken oder hinter die Linie am Ende der Kampfbahn zu treten.

DER DREISPRUNG

In dieser Disziplin helfen nur fantastische Spruenge.

Wie gespielt wird:

- Sie haben drei Versuche sich zu qualifizieren.
- Druecken Sie Taste A fortwaehrend so schnell Sie koennen, um von der Linie zu rennen.
- Druecken Sie Taste B, wenn Sie den Absprungbalken erreichen, um zu springen (je laenger Sie Taste B druecken, desto groesser Ihr Absprungwinkel).
- Druecken Sie Taste B erneut wenn Sie zum zweiten Sprung ansetzen (wieder entscheidet die Laenge des Tastendrucks auf 'B' ueber die Hoehe Ihres Absprungwinkels).

HINWEIS: Wenn Sie Taste B druecken nachdem Sie den Absprungbalken ueberquert haben, wird dies als Fehlversuch gewertet. Ebenso wenn Sie beim zweiten oder dritten Sprung Taste B nicht exakt in dem Moment druecken, wenn Ihr Fuss den Boden beruehrt.

SCHWIMMEN

Eine Disziplin, bei der es Ihnen sicher den Atem verschlägt! Also reissen Sie sich zusammen und geben Sie sich Muehe.

Wie gespielt wird:

- Wenn die Startpistole ertoent, druecken Sie Taste A zum Kraulen, oder Taste A zusammen mit UNTEN auf dem 4-Wege-Taster zum Butterfly. (Sind Sie im 2 Spieler Training Modus, treten Sie gegen Ihren Freund an).
- Um zu schwimmen, druecken Sie nach dem Start Taste A fortwaehrend so schnell Sie koennen.
- Druecken Sie Taste B zum Luftholen.

Ziel ist es, die hundert Meter in einem schnellen Tempo zu schwimmen ohne dabei zu ertrinken. Achten Sie auf die Anzeige auf dem Bildschirm, um im rechten Moment Luft zu holen. Achten Sie auch derauf nicht zu frueh zu starten, denn vier Fehlstarts bedeuten die Disqualifikation. HINWEIS: Butterfly ist ein schnellerer Schwimmstil, doch benoetigt er auch mehr Sauerstoff als das Kraulen. Jedesmal wenn Sie Luft holen, werden Sie langsamer. Sie muessen schon gut in beiden Dingen sein, um Ihre Goldmedaille zu gewinnen.

TURMSPRINGEN

Die Entscheidung liegt in der Luft, wer in der Welt der Beste im Turmspringen ist. Stuerzen Sie sich in dem Kampf und beenden Sie die Diskussion.

Wie gespielt wird:

- Benutzen Sie die Taste A, um die Sprungfigur auszuwaehlen. Sie koennen sich fuer vorwaerts, rueckwaerts, Drehung, Twist oder Handstand entscheiden. Druecken Sie dann Taste B, um zu springen.
- Waehrend Sie in der Luft sind, druecken Sie Taste B und LINKS auf dem 4-Wege-Taster fuer ein "tuck", Taste B und OBEN oder UNTEN auf dem 4-Wege-Taster fuer ein "swan", und Taste B und RECHTS auf dem 4-Wege-Taster fuer ein "jacknife" Manoever.
- Die Anzahl der Drehungen die Sie in hder Luft machen, haengt davon ab, wie schnell Sie Taste A druecken.

Sie haben vier Versuche, um die erforderliche Wertung zu erreichen. Punkte gibt es fuer die Anzahl der Umdrehungen waehrend des Fluges, und fuer die Haltung beim Eintauchen. HINWEIS: Um eine hoehere Wertung zu bekommen, muss der Koerper beim Eintauchen gestreckt sein. Druecken Sie OBEN und UNTEN auf dem 4-Wege-Taster, um sich geradezumachen.

TONTAUBENSCHIESSEN

Sie werden diese Tauben nicht auf Denkmaelern finden. Doch wenn Sie sorgfaeltig zielen und gut treffen, werden Sie vielleicht eine Taube um die Statue Ihres Sieges fliegen sehen.

Wie gespielt wird:

- Druecken Sie Taste B um eine Tontaube auszuloesen. In jeder der vier Runden sind 10 Tontauben.
- Benutzen Sie den 4-Wege-Taster um zu zielen (Sie sollten das Visier auf eine Hoehe mit der Tontaube bringen und dann Ihr Gewehr abfeuern).
- Druecken Sie Taste A um zu schiessen.

Der Wettkampf besteht aus vier Runden in denen jeweils 10 Tontauben abgeschossen werden. Der Sieger ist derjenige, der die meisten Treffer erzielt.
HINWEIS: Zwei Schuesse koennen auf jedes Ziel gefeuert werden, doch je weiter die Tontauben entfernt sind, desto schwieriger wird es, sie zu treffen.

HAMMERWERFEN

Das Werfen eines Hammers, der an einer Kette befestigt ist, ist kein Sport fuer schwache Gemueter. Nehmen Sie einen ordentlichen Teller mit Spinat zu sich und versuchen Sie das dicke Stueck Eisen durch die Luft zu schleudern.

Wie gespielt wird:

- Druecken Sie den 4-Wege-Taster so schnell Sie koennen in der folgenden Reihenfolge – OBEN, LINKS, UNTEN, RECHTS (dadurch werden Sie sich drehen und die Kraft erhoehen).
- Nach zwei oder drei vollstaendigen Umdrehungen, wenn der Koerper des Spielers anfaengt zu blinken, druecken Sie Taste A, um den Hammer zu werfen. (Je laenger Sie Taste A druecken, desto groesser der Wurfwinkel).

Sie haben drei Qualifikationsversuche beim Hammerwerfen. Der richtige Zeitpunkt des Werfens und die richtige Kraft, sind der Schluessel fuer eine hohe Weite.

TAEKWONDO

Um bei dieser Übung Gold gewinnen zu können, müssen Sie stark, schlau und schnell sein.

Wie gespielt wird:

- Druecken Sie LINKS und RECHTS auf dem 4-Wege-Taster, um anzugreifen oder sich zurueckzuziehen.
- Druecken Sie OBEN auf dem 4-Wege-Taster, um zu springen.
- Druecken Sie UNTEN auf dem 4-Wege-Taster, um niederzuknien.
- Druecken Sie Taste A, um zu schlagen.
- Druecken Sie Taste B fuer einen zentralen Tritt.
- Druecken Sie Taste B zusammen mit OBEN auf dem 4-Wege-Taster fuer einen hohen Tritt.
- Druecken Sie Taste B zusammen mit UNTEN auf dem 4-Wege-Taster fuer einen tiefen Tritt.

Ihr Ziel ist es, den Gegner innerhalb von drei 3-Minuten-Runden K.O. zu schlagen. Ein Spieler ist K.O., wenn die Kraftanzeige auf Null steht, oder er bis 10 angezaehlt wird. Ist am Ende keiner K.O. so gewinnt derjenige, der die hoechste Kraftanzeige hat.

STABHOCHSPRUNG

Die Ostblockstaaten sind schon seit Jahren fuehrend in diesem Sport. Doch wenn Sie einen guten Start erwischen, koennen Sie ueber sie triumphieren.

Wie gespielt wird:

- Vor Ihrem ersten von drei Versuchen, koennen Sie mit dem 4-Wege-Taster die Hoehe der Latte einstellen. Druecken Sie Taste A wenn Sie fertig sind.
- Druecken Sie Taste A fortwaehrend so schnell Sie koennen, um die Geschwindigkeit des Springers zu erhoehen.
- Druecken Sie Taste B, und lassen Sie sie erst los, wenn Sie ueber der Latte sind. (Timing ist fuer den Erfolg sehr wichtig).

Um als Sieger in dieser Disziplin vom Platz zu gehen, muessen Sie die Hoehe ohne Foul ueberspringen. Sie haben fuer jede Hoehe drei Versuche. Haben Sie die Latte erfolgreich ueberspringen, wird sie automatisch heraufgesetzt.

HINWEIS: Erfolg wird eher erreicht, wenn Taste A weiter gedrueckt wird, nachdem Sie den Stab losgelassen haben.

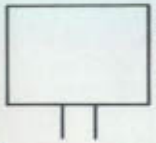
KANUFAHREN

Der Fluss, in dem das Finale im Kanufahren veranstaltet wird, gilt als aeusserst schwierig. Selbst die Besten laufen hier auf Grund. Also nehmen Sie Ihr Paddel fest in die Hand und passen auf, dass Sie nicht badengehen.

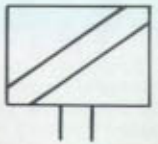
Wie gespielt wird:

- Druecken Sie Taste A so schnell Sie koennen, um vorwaerts zu fahren.
- Druecken Sie Taste B so schnell Sie koennen, um rueckwaerts zu fahren.
- Druecken Sie RECHTS auf dem 4-Wege-Taster fuer eine Rechtskurve.
- Druecken Sie LINKS auf dem 4-Wege-Taster fuer eine Linkskurve.

Um zu gewinnen muessen Sie die 16 Tore so schnell Sie koennen durchfahren, ohne dabei einen Fehler zu machen. Die Punktzahl errechnet sich aus der Zeit die Sie benötigt haben und der Anzahl der korrekt durchquerten Tore. Es gibt drei verschiedene Arten von Toren, die jeweils ihr eigenes Manoever erfordern:



Vorwaerts-Tor
Fahren Sie durch dieses Tor gerade durch.



Ring-Tor
Fahren Sie an der Seite des Tors vorbei, und durchfahren Sie es von oben.

Rueckwaerts-Tor
Fahren Sie durch dieses Tor rueckwaerts.

BOGENSCHIESSEN

Alle Pfeile punkten fuer den Sieg – aber nur wenn Sie Augen wie ein Adler haben!

Wie gespielt wird:

- Druecken Sie Taste A und richten Sie dann den Bogen mit dem 4-Wege-Taster aus. (Achen Sie auf die Windangaben, denn der Wind hat Einfluss auf die Flugbahn des Pfeils).
- Druecken Sie Taste A fortwaehrend so schnell Sie koennen um den Bogen zu spannen (je weiter Sie den Bogen spannen, desto weiter fliegt der Pfeil).
- Druecken Sie Taste B um den Pfeil abzuschiessen.

30, 50, 70 und 90 Meter-Ziele sind aufgestellt, um Ihre Schiesskuenste zu testen. Waehrend dieser Disziplin haben Sie drei Pfeile pro Ziel, 12 Pfeile fuer den Sieg. Der Schuetze mit den meisten Punkten wird die Medaille nach Hause bringen.

DER HUERDENLAUF

Geschwindigkeit und Timing sind die wichtigsten Elemente zum Ueberqueren der schwierigen Hindernisse. Und wenn Sie nicht aufpassen, koennen Sie ein wenig mehr als Gold verleiren.

Wie gespielt wird:

- Druecken Sie Taste A fortwaehrend so schnell Sie koennen um zu rennen.
- Druecken Sie Taste B, um die Huerden zu ueberspringen.

Dieses Disziplin hat ein einfaches Konzept: Wer als erster die Ziellinie ueberquert, hat gewonnen. Sollten Sie drei Huerden umrennen, werden Sie disqualifiziert.
HINWEIS: Im 2 Spieler Training Modus koennen Sie gegen einen Freund antreten.

DAS RECKTURNEN

Jeder traeumt von der Traumnote 10. Und im Turnen wird Sie ein Sieg weiter, auf der Treppe von Ruhm und Glueck, nach vorn bringen.

Wie gespielt wird:

- Der Wettkampft beginnt automatisch.
- Dreucken Sie Taste A fortwaehrend so schnell Sie koennen, um sich am Reck zu drehen.
- Druecken Sie Taste B waehrend der Drehungen, um anmutige und gefaehrliche Figuren zu turnen. (Timing ist wichtig, und der Schwierigkeitsgrad Ihrer Figuren haengt von der Hoehe des Power-Level ab, wenn Sie Taste B druecken).
- Wenn "Finish" auf dem Bildschirm erscheint, druecken Sie Taste B, um abzuspringen.

Je hoeher der Schwierigkeitsgrad Ihrer Uebungen, desto hoeher die Punktwertung. Die Figuren, die Sie durch das Druecken der Taste B turnen koennen sind: Umdrehungen, Stand, Anhalten und Springen, wobei die Drehungen das Schwierigste sind.

DRACHENFLIEGEN

Als nicht-olympische Sportart, ist Drachenfliegen lediglich ein Schausport. Doch nehmen Sie es nicht zu leicht, sonst finden Sie sich irgendwo abgeschlagen wieder.

Wie gespielt wird:

- Druecken Sie Taste A, um bis zur Klippe zu laufen.
- Druecken Sie Taste B, um abzuheben (exzellentes timing ist empfehlenswert).
- Einmal in der Luft, druecken Sie OBEN und UNTEN auf dem 4-Wege-Taster, um hoch oder runter zu fliegen (OBEN verringert, UNTEN erhoeht die Geschwindigkeit).
- Druecken Sie RECHTS und LINKS auf dem 4-Wege-Taster, um nach links und rechts zu manoevrieren.
- Sie werden automatisch landen, wenn Sie das Ziel erreichen und die richtige Geschwindigkeit haben.

Um die Zuschauer zu beeindrucken, muessen Sie das Ziel so schnell und akkurat wie möglich erreichen. Windrichtung und Geschwindigkeit beeinflussen Ihren Flug.

PISTOLENSCHIESSEN

Ein weiterer Schausport und sehr gut geeignet, Ihre Frustationen ueber die verlorenen Medaillen loszuwerden.

Wie gespielt wird:

- Benutzen Sie den 4-Wege-Taster um auszuwaehlen ob Sie mit dem N.E.S. Zapper oder dem Controller schiessen wollen.
  Druecken Sie Taste A, um Ihre Entscheidung einzustellen.
- Wenn Sie den Zapper benutzen brauchen Sie nur zu zielen und zu feuern.
- Benutzen Sie den Controller, zielen Sie mit dem 4-Wege-Taster und schiessen Sie mit Taste A.

In diesem simulierten Trainingskurs, gewinnt derjenige, der die meisten Ziele trifft.

ARMDRUECKEN

Armdruecken kann nur im VS. Modus gespielt werden. Also schnappen Sie sich einen Freund und druecken Sie mit ihm.

Wie gespielt wird:

- Wenn Sie die Startglocke hoeren, druecken Sie Taste A so schnell Sie koennen, um Ihre Kraft zu erhoehen.

Gewinner ist derjenige, der zuerst zwei von drei Kaempfen gewinnt.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.